

Niveau 3^{ème} :**Arts plastiques – L'autonomie de l'œuvre d'art, les modalités de son autoréférenciation :****Préparation de la séance : s'installer pour travailler.**

Disposer de son téléphone portable avec la fonction sablier : la régler sur 30 min ;
Prendre le matériel scolaire (trousse, feuilles diverses, scotch, etc.), et quelques matériaux tels que : ficelle, élastiques, papiers divers, etc.

Incitation : « Une demi-heure pour représenter une demi-heure ».**Sujet :****Représentez le temps à travers une production plastique qui visuellement donnera à voir une demi-heure.****Pour cela, vous ne travaillerez qu'une demi-heure.****- Introduction de la séance**

David HOCKNEY, *The Scrabble Game* (La partie de scrabble), 1983. Collage de photographies en couleur sur carton gris. 99 × 147.3 cm.

Enjeu :

Comment peut-on représenter le temps ? Quelle est notre expérience du temps ?

Par quels moyens traduire avec une trace, une/des image(s), un objet le temps qui passe ?

Dans cette séance, vous allez faire l'expérience du temps qui passe, et vous allez trouver un moyen plastique pour traduire cette expérience dans une production.

En appui sur des références artistiques, cette séance questionne l'autonomie de l'œuvre d'art et son autoréférenciation, c'est-à-dire la façon dont les matériaux, les couleurs ou les formes peuvent être utilisés pour matérialiser le temps qui est immatériel, comment la façon dont on représente l'expérience du temps traduit la façon dont on le vit.

Vous êtes dans une phase d'expérimentation qui vous permettra d'exprimer la façon dont vous vivez le temps.**Objectifs de la séquence :**

- Faire une proposition plastique bi ou tridimensionnelle en images fixes ou animées qui représentera l'écoulement de 30 min.

Temps de travail déterminé : 30 minutes

Arts plastiques – Montrez le temps**→ La pratique plastique****- Pratique artistique****Méthodologie :**

Quand vous aurez rassemblé tous les matériaux dont vous pouvez disposer chez vous (ficelle, élastiques, papiers divers, etc.), vos affaires scolaires (trousse, feuilles diverses, scotch, etc.), votre téléphone portable, vous vous installerez à votre table.

Vous démarrez le sablier de votre téléphone portable, afin qu'il sonne après 30min de temps.

Dans votre cahier d'Arts Plastiques reproduisez et complétez le tableau ci-dessous :

Matériaux/techniques utilisés	Effets produits

→ Culture artistique :

Dans votre cahier d'Arts Plastiques choisissez, parmi les références proposez ci-après, celle qui vous semble être la plus proche de votre production. Vous expliquerez le lien que vous faites entre votre production et l'œuvre choisie.

- Pour en savoir plus sur les artistes ou les œuvres, cliquez sur les liens bleus.

[Roman OPALKA](#) (1932-2011).

En suivant le lien bleu vers le site, lire l'onglet « Méthode ».

Roman OPALKA était un artiste qui interrogeait le temps qui passe. Dans un processus excessivement rigoureux, il a réalisé à partir de 1965 des peintures où il écrivait une suite de chiffres de 0 à l'infini (Cf. voir l'encart « Détails »).

Les chiffres ont tous la même taille. Ils sont peints au début en noir sur fond blanc, et à chaque fois que Roman OPALKA changeait de support, il ajoutait 1% de blanc dans le noir et 1% de noir dans le blanc. Quand il terminait un tableau, il se photographiait de façon identique (même attitude, même expression), permettant de voir son visage évoluer (vieillir) avec le temps qui passe.




Autoportraits



Détails – Suite de 0 à l'infini

	<p>ON KAWARA (1933-2014).</p> <p>Les œuvres de On KAWARA sont des images qui figent un temps (date peinte sur le tableau), un espace (lieu où se trouve l'artiste voyageur à cette date) et un moment de la vie locale (article de journal du jour, du lieu où il se trouve). Il représente ainsi ses voyages et son rapport au temps et à l'espace.</p>
<p>Date painting (Date peinture) et Today (Aujourd'hui)</p>	

<p>Salvador DALI (1904-1989).</p> <p>Cette œuvre a été faite par DALI alors qu'il attendait sa compagne, Gala, partie au cinéma. Son regard s'est perdu sur un camembert mou. En fixant cet objet, sa mémoire s'est mise à évoquer les souvenirs avec Gala. Il utilisa un fond avec un paysage déjà prêt pour une prochaine œuvre, et y ajouta les montres molles, expression du temps qui s'écoule pendant qu'il attend le retour de Gala.</p>	
<p></p>	<p>La persistance de la mémoire, 1931, huile sur toile, 24,1 x 44cm, Museum of Modern Art New-York.</p>

Autres références possibles :

- Andy WARHOL, *Sleep*, 1964, cinéma expérimental, 5H21.
- Christian MARLAY, *The Clock* (La montre), 2010, vidéo d'une durée de 24 heures, composée d'environ 3000 extraits de films et séries, toutes époques confondues. La particularité de ce travail est qu'il se focalise sur le rythme du temps qui passe simultanément au temps réel, vécu par le spectateur.

Arts plastiques – Montrez le temps :

➔ Bilan de la séquence

Ce qu'il faut retenir :

- **Il est possible de représenter ce qui ne se voit pas, on peut rendre visibles des sensations, des impressions en choisissant des modes d'expression qui traduisent notre ressenti.**

- **Le rapport au temps est très personnel et lié à un contexte : une même durée peut être ressentie différemment. Le temps peut paraître court ou long selon ce que l'on vit, ce que l'on fait.**

- **Les œuvres abordées ici donne à voir le rapport qu'entretiennent les artistes avec le temps. Ce travail nous permet de nous questionner sur notre propre rapport au temps et la perception que nous en avons.**

➔ Conclusion

En appui sur des références artistiques, cette séance vous a permis de questionner la représentation du temps en arts.